



# Desarrollo y Gestión Ágil de Proyectos

**Lección 1: Desarrollo y gestión de proyectos.**

## Nombre del Proyecto:

Hundir la Flota

## Requisitos del Programa:

Se trata de crear un juego de hundir la flota en el que puedan participar dos jugadores.

- Habrá que crear un entorno de programación para el desarrollo del programa.
- Será necesario crear dos tableros, uno que represente al jugador y otro que represente al contrincante.
- Será necesario crear los barcos de forma gráfica de para que el usuario pueda colocarlos en el tablero.
- La selección de objetivos será controlada por una función.
- El establecer un acierto o un fallo será controlado por otra función.






Proyectos / Hundir la Flota / Tablero HLF

### Backlog

 Solo Mis Incidencias Recientemente Actualizadas

VERSIONES  
EPICS

Backlog 7 incidencias Crear sprint ...

 Preparar Entorno de Programación	HLF-1	
 Crear entorno gráfico	HLF-2	
 Crear 'Tablero Jugador'	HLF-3	
 Crear 'Tablero Contrincante'	HLF-4	
 Crear Barcos	HLF-5	
 Programar Selección de objetivos	HLF-6	
 Programar 'Acierto' y 'Fallo'	HLF-7	

+ Crear incidencia